

EVALUATION LUTTE



6ème = Niveau 1

5ème = Niveau 2

EVALUATION LUTTE NIVEAU 1

COMPETENCE ATTENDUE :

S'engager loyalement et en toute sécurité dans un combat en recherchant le gain par l'utilisation de contrôles et formes de corps sur un adversaire gardant ses appuis au sol.

Assurer le comptage des points et le respect des règles de sécurité.

Les élèves seront évalués sous 2 formes de pratiques scolaires :

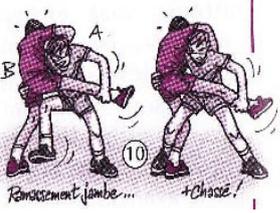
FORME DE PRATIQUE SCOLAIRE 1	<p>Combat entre 2 lutteurs d'une durée de 2 à 2min30 ou 250 points. Les élèves sont 4 ou 5 par poule de poids/niveau. Les deux lutteurs s'affrontent dans un cercle de 3.50/4m de diamètre. Le combat débute à mi hauteur (sur les genoux) les mains sur les épaules. Les combattants peuvent lever un pied et le poser au sol.</p> <p>- 1 ARBITRE. Il est debout et concentré. Il valide la marque et annonce le nombre de points, à voix haute, à l'observateur pour chaque élève et garantit la sécurité des lutteurs -1 OBSERVATEUR qui observe les 2 joueurs. Remplir la fiche, en indiquant à la fin de chaque point, le nombre de points pour chaque élève annoncé par l'arbitre. Remplir avec clarté et précision.</p> <p style="text-align: center;"><u>CONSIGNES :</u></p> <p>-TOMBE = 100 points (2 omoplates collées, 2 secondes au sol) -MISE EN DANGER = 10 points (Roule sur 1 ou 2 épaules) -CONTRÔLE ARRIERE ou SORT DE LA ZONE = 1 point Les actions doivent être contrôlées pour être cotées (garde une saisie sur le corps de l'adversaire)</p> <p>-SANCTION = (Gestes interdits, Non combativité) 1er avertissement = -1 point 2ème avertissement = -10 points 3ème avertissement = -100 points 4ème avertissement = Défaite</p>
-------------------------------------	--

FORME DE PRATIQUE SCOLAIRE 2	<p>SAVOIR CHUTER ET FAIRE CHUTER A DEUX :</p> <p>Les élèves sont répartis par groupe de 4 lutteurs de poids ou gabarit similaire.</p> <p>2 Lutteurs réalisent les prises dans l'ordre donné par la feuille et changent de rôle projeteur /chuteur au bout de 6 prises.</p> <p>Un élève observe et note les points accordés sur les 6 prises en tant que projeteur et chuteur</p> <p><u>Les CR pour chaque prise sont:</u></p> <p><i>Pour le projeteur :</i> Ne lâche pas les contrôles (1pt) et reste collé à l'adversaire (1pt)</p> <p><i>Pour le chuteur :</i> Rentre le menton et tient le partenaire (0.5 pt)</p>
-------------------------------------	--

SAVOIR CHUTER ET FAIRE CHUTER A DEUX

Nom du Lutteur 1 :
Nom du Lutteur 2 :

Classe :
Evalueur 3 :

Technique et sens de la réalisation	IMAGES	T E N T A T I V E S	Projeteur 1		Chuteur 1
			Ne lâche pas les contrôles Verrous /1	Reste collé à l'adversaire /0.5	Rentre le menton et tient le partenaire /0.5
« Barrage de Hanche Debout » Contrôle Bras/tête Décalage en Rotation		1			
		2			
		3			
« Ramassement jambe intérieure + chassé intérieur » Contrôle Bras/Ceinture Décalage Avant		1			
		2			
		3			
TOTAL /4					

Liens avec le socle commun

C6 : Comprendre l'importance du respect mutuel et accepter toutes les différences

C6 : Respecter des comportements favorables à sa santé et sa sécurité

FICHE D'EVALUATION LUTTE NIVEAU 1

Note de niveau technique tactique sur 8	Mon score indique que j'ai réalisé :	alors j'ai :
<i>Savoir réaliser une finale pour "tomber" son adversaire</i>	Aucun tombé	0
	au moins 1 fois 100 pts sur 3 combats	1
	au moins 2 fois 100 pts sur 3 combats	1,5
	au moins 3 fois 100 pts sur 3 combats	2
<i>Savoir retourner son adversaire pour le mettre en danger</i>	Aucun point marqué	0
	au moins 3 fois 1 pts sur 3 combats	0,5
	au moins 1 fois 10 pts sur 3 combats	1
	au moins 2 fois 10 pts sur 3 combats	1,5
<i>Savoir chuter et faire chuter à 2</i>	Sur 6 tentatives	4

Note de performance	Mon score indique que j'ai réalisé	Alors j'ai
Note sur 4 par rapport aux points	Poule de 4 lutteurs	
	500	6
	400 - 499	5
	300 - 399	4
	200 - 299	3
	100 - 199	2
	20 - 99	1
	6 - 19	0,5
	0 - 5	0
	Note sur 2 par rapport au nombre de combats gagnés	0 combat gagné
1 combat gagné		1 point
2 combats gagnés		1,5 points
3 combats gagnés		2 points

Note sur 4 sur les rôles d'Arbitre, de la Sécurité et de Secrétaire	
Arbitre et Sécurité	Notes attribuées
Niveau « Arbitre oisif »	0,5
Niveau « Arbitre Novice »	1
Niveau "Arbitre Professionnel " : L'arbitre identifie les actions et prises dangereuses pendant le combat. Respect du rituel	2
Secrétaire	Notes attribuées
Secrétaire Débutant	0,5
Secrétaire Novice	1
Secrétaire Professionnel	2

EVALUATION LUTTE NIVEAU 2

COMPETENCE :

Rechercher le gain d'un combat debout en exploitant des opportunités et en utilisant des formes d'attaques variées.

Gérer collectivement un tournoi et observer un camarade pour le conseiller.

FORME DE
PRATIQUE
SCOLAIRE

En COURS

Liens avec le socle commun :

C6 : *Respecter des comportements favorables à sa santé et sa sécurité*

C7 : *Mobiliser à bon escient ses capacités motrices dans le cadre d'une pratique physique*